

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS *ADOBE FLASH CS5* DENGAN TEMA “GENDANG YANG BERGETAR” UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP

Oleh:

Firda Putri Darojati

13312241013

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1)menghasilkan media pembelajaran IPA berbasis *Adobe flash CS5* dengan tema “gendang yang bergetar” yang layak berdasarkan penilaian validator, (2)mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran IPA berbasis *Adobe flash CS5* dengan tema “gendang yang bergetar” yang digunakan, (3)mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran IPA berbasis *Adobe flash CS5* dengan tema “gendang yang bergetar” yang dikembangkan dan (4)mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran IPA berbasis *Adobe flash CS5* dengan tema “gendang yang bergetar” yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model penelitian Borg and Gall yang mencakup langkah *research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing*, dan *main product revision*. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi kelayakan media pembelajaran IPA, angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran IPA oleh reviewer, lembar observasi motivasi belajar siswa serta angket motivasi belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif berupa saran dari validator dan analisis secara kuantitatif dengan menggunakan perhitungan untuk menentukan persentase keterlaksanaan pembelajaran, data hasil lembar observasi dan respon siswa. Pada data motivasi belajar siswa berdasarkan angket dilakukan uji signifikasi dengan uji *U Mann-Whitney*.

Hasil penelitian ini adalah (1)media pembelajaran IPA berbasis *Adobe flash CS5* dengan “tema gendang yang bergetar” yang dinyatakan layak oleh validator dengan kategori sangat baik (A), (2)media pembelajaran IPA berbasis *Adobe flash CS5* dengan tema “gendang yang bergetar” yang dikembangkan mendapat respon dari siswa dengan kategori sangat baik (A), (3)media pembelajaran IPA berbasis *Adobe flash CS5* dengan “tema gendang yang bergetar” yang dikembangkan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan dengan perolehan nilai signifikasi (Sig.)<0,05 yaitu 0.000, dan (4)media pembelajaran IPA berbasis *Adobe flash CS5* dengan tema “gendang yang bergetar” yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari kategori baik menjadi sangat baik.

Kata kunci : *Adobe flash CS5*, media pembelajaran IPA, motivasi belajar siswa

**DEVELOPING SCIENCE-LEARNING MEDIA BY USING ADOBE FLASH
CS5 - "VIBRATED DRUM" TO INCREASE 8th GRADE STUDENTS'
LEARNING MOTIVATION**

By:

Firda Putri Darojati

13312241013

ABSTRACT

The aims of this research are (1)to produce a feasible Adobe flash CS5-Based science-learning media, (2)to know the students' responses toward the science-learning media being developed, (3)to know the difference of the implementation of the science-learning media being developed on the students' learning motivation and (4)to know the result of the implementation of the science-learning media being developed on the students' learning motivation.

The type of the study used in this research is Research and Development (R & D) by Borg and Gall which has 5 steps of development i.e. research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, and the main product revision. After being validated, the science-learning media was tested on its feasibility. The instruments used in this research were validation forms of science-learning media, students' questionnaire responses to the science-learning media, and learning motivation observation forms. Data analysis technique used in this research is qualitative and quantitative analysis. The qualitative analysis was in the form of suggestions from the validator, meanwhile the quantitative analysis was used when the researcher used calculation to determine the percentage of the learning execution, the result of observation sheets, and the students' responses. On the result of students's motivation questionnaire, its significance was tested by using U Mann-Whitney test.

The result of this research reveals that the Adobe Flash CS5-Based science-learning media being developed is: (1)declared feasible by the validator with a 'very good' category (A), (2)getting positive responses from the students with a 'very good' category (A), (3)proven to be able to improve students' learning motivation by the acquisition of signification value (Sig.)< 0,05, i.e. 0.000 and (4)proven to be able to improve students' learning motivation from good category to very good.

Keywords: Adobe flash CS5, science-learning media, students' learning motivation